3.5.6 研究プロジェクト活動報告　Web 活用技術研究⑤

ゲーム・スタディーズのための データベース構築と活用研究

(a) メンバー

【事業推進担当者】上村雅之
【PD】尾鼻崇
【学内研究協力者】サイトウ・アキヒロ

(b) 研究目的

本研究プロジェクトは、ビデオゲームに関するあらゆる情報のデジタル化と、ネットワークを介した資料共有のためのデータベース技術開発およびその活用手法に関する研究を目的とする。

プロジェクト活動の主な概要は（1）「ビデオゲーム・カンファレンス」の開催（2）ビデオゲーム関連資料のデジタル化（3）先述資料のためのデータベース構築の三点である。

本プロジェクトで扱う資料は、ビデオゲームにまつわる論文等の学術的文献はもちろんのこと、遊戯・映像・芸術・情報工学等近接領域の文献資料や、商業雑誌類、開発資料、取扱説明書、映像資料なども含まれる。以上の資料収集に関しては、任天堂株式会社との学術提携を背景に、2007 年度より同社開発資料室の協力を得ることで効率化をはかっている。さらに本プロジェクトでは、活字・印刷物・映像に限らず、人的資産もその対象となる。たとえば 70 年代から 80 年代初頭にかけてビデオゲームを日本が誇る文化・産業へと築き上げた開発者の多くは、近年第一線から退き始めている。今後、彼らが持つ知見は公開されることなく自然と消失されうる情報であり、日本文化としてのビデオゲームを鑑みる上でも大きな損失といえる。そこで本研究プロジェクトでは、「ビデオゲーム・カンファレンス」と題したシンポジウムを定期的に開催し、上記に該当する開発者を招聘する。シンポジウムの内容はすべてデジタルデータとして記録することで、様々な知見を保存することが可能となり、ビデオゲーム研究のための重要な資料として後世に残すことが可能となる。

他方で、学術論文・商業印刷物等のデジタルデータ処理およびデータベース構築は先年度より随時進行中であるが、本年度は、ゲームソフトウェアに付属されているゲームマニュアルおよび、国内で発刊された雑誌資料、海外文献の三点を主な対象とした。以上をもって、ビデオゲームに関係するネットワーク型データベースを構築することが本プロジェクトの目的である。このデータベースの特徴は、多様な資料を横断することを前提に、ビデオゲームを研究するために、ビデオゲーム研究者が自身の思想をバックボーンに制作する点にあり、今後、全世界のビデオゲーム研究に大きな影響を与えうると思われる。

(c) 本年度の成果

本プロジェクトの主要活動の成果について、以下に列挙する。

【1】「ビデオゲーム・カンファレンス」の開催

2009 年度は、「ファミコンとの出会い」をテーマに二回にわたってビデオゲーム・カンファレンスを開催した。

まず、2009 年 11 月に開催した第 2 回ビデオゲーム・カンファレンスでは、尾鼻崇・上村雅之両名をオーガナイザーとして、株式会社チュンソフト代表取締役の中村光一氏と、任天堂株式会社経営戦略室長の大和聡氏をゲストパネリストに招聘した。

中村光一氏は、『ドラゴンクエスト』シリーズ等の開発を担当したプログラマーで、マルチウィンドウシステムやコマンド入力方式など、今日のビデオゲームの基本システムを構築した人物である。大和聡氏は、ファミリーコンピュータ発売当初任天堂株式会社開発第二部に所属し、各種ハードウェアの開発に従事すると共に、任天堂と他社（サードパーティ）との技術的なパイプ役を担当した人物である。以上のパネリストによるシンポジウムを構成することで、これまでほとんど明らかにされてこなかったビデオゲーム黎明期の歴史を、情報技術的背景および文化・産業的側面の文脈から記録することに成功した。

次に 2010 年 2 月に開催した第 3 回ビデオゲーム・カンファレンスでは、「あそびとまなび」をサブテーマに、株式会社ベネッセコーポレーション事業創成推進室室長の森安康雄氏をゲストパネリストとして招聘した。

森安氏は家庭用ビデオゲーム機器とそれを用いた教育ソフトのコラボレーションの担当者として、現在に至るまでに PC・ゲーム機（ファミコン、スーパーファミコン、ゲームボーイ、ニンテンドーDS）・玩具・ネットワークなど多様なプラットフォーム上で提供される「家庭学習」用インタラクティブ教材の開発を先導している。今回は、その先駆に位置づけられるファミコン用教育ツール「スタディボックス」が議論の中心となった。

以上の両カンファレンスでは、各パネリストからは本来社外秘である情報の提示もあり、想定以上に活発なディスカッションが展開され、その記録に成功した。現在、文字起こし作業中であるが、ディスカッションの内容を研究者の手によって要約し、学術的知見から補完することによって、後世に残すに値する貴重な資料になると確信している。各々のカンファレンスの構成は以下のとおりである。

第 2 回ビデオゲーム・カンファレンス「ファミコンとの出会い vol.1」

▼パネリスト

中村光一（株式会社チュンソフト取締役）

大和聡（任天堂株式会社営業戦略室長）

サイトウアキヒロ（立命館大学教授）

▼司会

上村雅之（立命館大学大学院教授／任天堂株式会社アドバイザー）

第 3 回ビデオゲーム・カンファレンス「ファミコンとの出会い vol.2 ―あそびとまなび」

▼パネリスト

森安康雄（株式会社ベネッセコーポレーション事業創成推進室室長）

サイトウアキヒロ（立命館大学教授）

▼司会

上村雅之（立命館大学大学院教授／任天堂株式会社アドバイザー）

【2】ビデオゲーム関連資料の調査およびデジタル化

本年度は昨年度から引き続き国内外のビデオゲーム関連文献の調査およびデジタル資料化を進めた。

まず、ファミリーコンピュータ用ソフトウェア

付属マニュアルの調査およびデジタル化を行った。紙媒体であるゲームマニュアルは消失の可能性が高く、また、非常に貴重な情報が掲載されていることから、デジタル保存が急務であると思われる。詳しくは『アート・リサーチ』10 号に掲載予定の「ゲームマニュアルを対象としたビデオゲーム研究の可能性」をご参照いただきたい。

また現在は、海外におけるビデオゲームの先行研究のマッピングを目的に、計 107 冊の海外文献を対象としたデジタルデータ化（スキャニング）を進めている。その中で、関西圏の大学・図書館に所蔵されていないビデオゲーム関連の洋書 23 冊に関しては、尾鼻の若手研究者助成金を購入費として充当した。

加えて本年度は業界誌『ゲームマシン』の調査を行った。同資料は 1974 年から 2002 年度まで各月発行を続けてきた業界誌であり、当時のゲームセンターの諸相を知る唯一の資料でもある。また『ゲームマシン』は国立国会図書館を除くあらゆる機関に蔵書されておらず、非常に貴重な資料でもある。本年度は『ゲームマシン』の記載情報の整理・分類を進めることで、本プロジェクトが特に重点を置いている 70 年代末から 80 年代初頭におけるビデオゲームの諸相を体系化することを実現した。

なお『ゲームマシン』は出版元であるアミューズメント通信社に尾鼻が打診し、2009 年 4 月に立命館大学アート・リサーチセンター蔵書として寄贈いただいている。

【3】先述資料のためのデータベース構築

本プロジェクトでは 09 年度以来、資料のデジタル保存と整理・検索・共有を目的に「ゲームマニュアルデータベース」と「ビデオゲーム関連文献データベース」をそれぞれ構築中である。

「ゲームマニュアルデータベース」では、任天堂株式会社との学術協定を背景にファミコン用ゲームソフトウェア附属マニュアルのデジタル保存とデータベース登録を行っており、全 1332 本中、417 本（17553 ページ）が完了している。

「ビデオゲーム関連文献データベース」では、【2】で記したように、国内外のビデオゲーム関連文献を網羅的に調査し、データベース登録を進めている。任天堂株式会社開発資料室や国立国会図書館等への度重なる調査の結果、既に 3156 件のレコードが収納されており、ビデオゲーム関連文献データベースとしては世界最大規模であると自負している。またデータベース構築の際には、データを単に蓄積するのみならず、シソーラス（連想検索）を組み込むことで、より専門に特化した用途を意識した。

また、本年度は研究成果の国際的発信については、海外報告および英語論文執筆をそれぞれ行ったものの未だ不十分であり、今後のより積極的な展開が必要になると思われる。最後に、前年度からの課題であり未だ解決していない問題として、本プロジェクトが構築したデータベースの一般公開が挙げられる。これに関しては著作権の関係から現時点では実践が困難であるが、著作権を侵害せず、かつ研究活動において非常に有用な情報が蓄積されている「ゲームマニュアルＤＢ」や「ビデオゲーム関連文献ＤＢ」を現在構築中であり、それをもって近日中の解決を目指したい。

(d) 論文・学会発表以外の活動の記録

業界誌『ゲームマシン』の寄贈打診と受け入れ
第 2 回～3 回ゲームカンファレンスの開催

(e) 業績一覧

〈招待論文〉

上村雅之「テレビゲームの産業・技術史(第一部) 世界初のテレビゲームブーム」デジタルゲーム学研究, 3-2, pp.191-203, 2009 年 9 月

〈論文〉

【審査付き】尾鼻崇「ゲームマニュアルを対象としたビデオゲーム研究の可能性―デジタル保存とデータベース構築の意義と課題―」アート・リサーチ, 10, pp.101-110, 2010 年 3 月

【審査付き】尾鼻崇「ゲーム・アーカイブのアーキテクチュア―デジタルゲームの保存と活用をめぐる試論―」社会・芸術研究, 2, pp.84-90, 2010 年 3 月

【審査付き】尾鼻崇「初期ビデオゲームにおけるアニメーション技術の活用とその系譜」コア・エシックス, 6, pp. 99-108 2010 年 3 月

【審査付き】尾鼻崇「『ドラゴンクエスト』シリーズにみるゲームサウンドの変遷」ゲーム学会和文論文誌, 4, 2010 年 3 月

【審査付き】尾鼻崇「ゲームマニュアルを資料とした学術研究のためのデータベース構築とその展望」ゲーム学会第 8 回全国大会論文集, 2009, pp.37-40, 大阪電気通信大学（四条畷市）, 2009 年 12 月 6 日

〈招待発表〉

上村雅之「遊戯としてのビデオゲーム」第 3 回「経営学振興事業セミナー」, 立命館大学経営学部校友会, グランドプリンスホテル新高輪（東京都港区）, 2010 年 1 月 16 日

上村雅之「ビデオゲームと日本人の遊戯観」21 世紀フォーラム, 新経営研究会, 東京理科大学（東京都新宿区）, 2010 年 1 月 19 日

〈口頭発表〉

【審査付き】尾鼻崇「ファミリーコンピュータにおける「ゲームサウンド」の諸相」日本映像学会第 35 回全国大会, 名古屋大学（名古屋市）, 2009 年 5 月 31 日

【審査付き】尾鼻崇「ビデオゲーム音楽論―『ドラゴンクエスト』シリーズを事例として」日本音楽学会第 60 回全国大会, 大阪大学（豊中市）, 2009 年 10 月 24 日

【シンポジウム開催・オーガナイズ】

尾鼻崇・企画, 上村雅之・司会「第 2 回ビデオゲーム・カンファレンス＜ファミコンとの出会い vol.1＞」文部科学省グローバル COE プログラム「デジタル・ヒューマニティーズ拠点」（立命館大学）主催, 立命館大学アート・リサーチセンター（京都市）, 2009 年 11 月 12 日

尾鼻崇・企画, 上村雅之・司会「第 3 回ビデオゲーム・カンファレンス＜ファミコンとの出会い vol.2＞」文部科学省グローバル COE プログラム「デジタル・ヒューマニティーズ拠点」（立命館大学）主催, 立命館大学アート・リサーチセンター（京都市）, 2010 年 3 月 4 日